1991年12月1日発行（毎月1回1日発行）第10巻12号通巻116号　昭和58年11月2日　第三種郵便物認可

Oh!X 12月号特別付録

X68000

# THE GAME SOFTWARE BEST SELECTION

Oh!X SPECIAL EDITION

# Oh!X が選ぶ X68000用ゲームソフト

ますます充実してきたX68000のゲーム界。この付録にはその数あるゲームの中でも，Oh!Xが自信を持って勧められるソフト35本を，その特徴別に6つに分けて収録してみた。どれもX68000ユーザーお約束の1本である。まだ見たことがないものがあったら是非試してみることをお勧めする。
さらに，スタッフが個人的好みを優先させて選んだソフト，スタッフのゲームに対する考え方をわかってもらうための座談会も用意してみた。
X68000のゲームを振り返り，君のゲームソフトライブラリを充実させるための手助けとしてほしい。

[CONTENTS]




装丁：島村勝頼　制作協力：浦川博之，西川善司，荻窪 圭，古村 聡，八重垣那智，影山裕昭，毛内俊行
表紙CG：衛藤國裕　アンス・コンサルタンツ第3回サイクロンCG大会参加作品

# タイトルだけで「買い」!

いいものはやっぱりいい。有名といわれるブランドにはそれだけの実力と，誰にでも「いいね」といわせる素養が備わっている。有名なソフトになるためには大変な努力がいるのだ。有名＝陳腐でないことはこの顔ぶれが証明してくれるだろう。

## パロディウスだ!

1991年前半の話題を独占したアクションゲーム。コナミの同名アーケードゲームからの移植で，グラディウスの流れを汲む横スクロール型シューティング。グラディウスのパロディ版といった位置づけで作られており，ほかのゲームでは考えられないようなふざけた敵やトラップを売り物にしている。モアイを吐き出すモアイ，フンドシを放つおすもうさん，走り回る桜の木と，ゲーム世界のナンセンスさはちょっとすごい。ゲームに詳しい人ならニヤリとするのは間違いない。

プレイヤーはタコ，ペンギン，ビックバイパー，ツインビーの中から自機を選び,最終面の大ダコを目指す。それぞれパワーアップのスタイルが違っていて，いろんなゲーム展開が楽しめるのだ。カプセルのほかにベルを使ったパワーアップもあって，どうしようか迷っちゃうほどいろんな攻撃が使える。難易度はシューティングとしては簡単なほうではないが,初心者には操作の簡単なオートパワーアップも選べるぞ。

画面のクオリティも高いし，プログラムもかなりがんばっていてゲームセンターと変わらないスムーズさ。音楽は内蔵音源＋MIDIでオリジナル以上にクオリティの高い演奏を聴かせてくれる。クラシックをおちゃらけた曲調にアレンジしたものがメインで，これまたゲームのムードを盛り上げる。

●コナミ　　2枚組　9,800円

## アフターバーナー

1987年に体感ゲームとしてゲームセンターに一大ブームを巻き起こした作品。X68000版においてもそのネームバリューと完成度・ゲーム性の高さで同じくブームを巻き起こした。

プレイヤーは秘密文書を敵領空の向こうの航空母艦に届けるという任務を命じられる。バルカン砲と誘導ミサイルを装備したF-14で22の敵国領空を突破せよ。現れた敵に次々と照準をロックオン。Fire!の声と同時にミサイルで叩き落とす。相手のミサイルはローリングでかわし，背後から迫る敵機はアフターバーナーで振り切るのだ！　ノリのいい音楽をバックにバシバシ敵を撃ち落とす快感はちょっと他のゲームでは味わえない魅力だ。

制作した電波新聞社は原作をそっくりそのまま移植するのを思い切ってあきらめ，戦闘以外の部分，スモークや地面を簡略化するという方法をとった。おかげでゲームのスピード感，スリリングな戦闘はゲームセンターそのまま。発売されるやユーザーの間でゲーム性を損なわないクレバーな移植として高い評判を呼び，1989年度のGAME OF THE YEARにおいてOh!Xゲーム大賞だけでなくゲームデザイン賞までも受賞。また，マウスを使って操作できたり，このゲームのために“サイバースティック”が登場したり話題の多い作品だった。

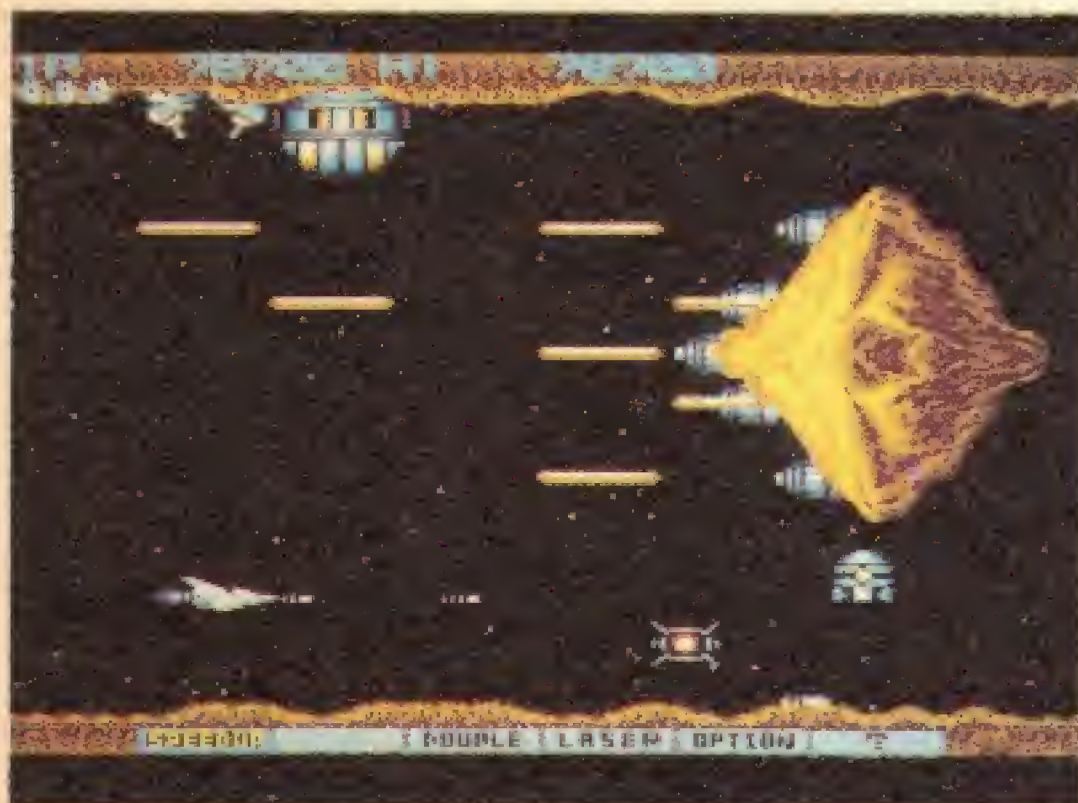
●電波新聞社　　2枚組　9,200円

※ソフトの価格はすべて税抜きです。

## グラディウス

初代のX68000についてきたシューティングゲーム。この1本でX68000というマシンの性格が決まってしまったといわれるくらいインパクトが強かった作品である。これまたコナミのアーケードゲームからの移植だが，この原作からしてその後の横スクロールシューティングのスタイルを決めてしまったといわれるほどの名作なのだ。

グラディウスの特徴は，なんといってもパワーアップシステム。カプセルを取った数によってパワーアップが選べ，その場にあわせた戦略が可能になった。ステージも変化に富んでいて，ストーンヘンジ，謎のモアイ群，巨大生物の体内などゲームの性格がそのたびに違う。シューティングの単調さをうまく排除しているのだ。さらにゲームはビックバイパーの強さにあわせて難しくなってくるので，自分が強いといっても油断はできない。常に緊張感のあるプレイが楽しめるようになっている。

シューティングゲームをやる人なら，何はともあれ押さえておきたいゲームであることはまちがいないだろう。絶対に損はしない，と断言できる。

●シャープ　　初代X68000本体同梱（補修部品）

## スペースハリアー

ゲームセンターで可動筐体を採用し，話題を呼んだのがこのスペースハリアーだ。まだX68000にゲームの揃っていない時期にこのビッグタイトルが発売され，3万人のユーザーのうちの1万8千人が買ったというエピソードがある。もちろんソフトの完成度も，現在でも十分遊べるくらいに高い。話題・実力を兼ね備えたゲームだといえるだろう。

ゲームスタイルは3Dシューティング。ハリアーと呼ばれる人間を操り，謎の生物たちに占拠されたドラゴンランドを再びもとの楽園に戻すために戦うのだ。立ちふさがる敵は動物からロボット，謎の多面体までさまざま。ときには柱や岩までがハリアーの行く手をさえぎることもある。こちらにあるのは小脇に抱えたビーム砲のみ。パワーアップもなにもない。自分の反射神経と直感で障害物をかわし，飛来する敵を叩き落とすのだ。ステージは全部で18。ステージクリアのためには最後に現れるボスを倒さねばならない。これまた激しい動きでプレイヤーを熱くしてくれる。

スピード感に満ちたゲーム展開に酔えることは間違いないぞ。

●電波新聞社　　6,800円

## ファンタジーゾーン

おもちゃの世界のような画面，陽気なBGM，そのわりにはハラハラさせてくれる難易度。「ファンタジーゾーン」は独特のキャラクターを持つアクションゲームだ。

8つの惑星を牛耳るボスを倒し，ファンタジーゾーンに平和を取り戻すため，オパオパは立ち上がる。最初はひ弱なオパオパでも，敵を倒してお金を稼ぎ，お店でパーツを買えばどんどん強くなれるのだ。このお金を拾うというシステムがいい味を出している。つい小銭を拾いに行こうとしてやられてしまい，悔しい思いをした人も多いはず。

各面に陣取る10個の要塞を壊せば，その面のボスとご対面。これまたかわいい顔のくせして攻撃は容赦ない。パワーアップをうまく使い，敵のクセを読んで打ち倒せ！　ちょっとホロリとするエンディングが君を待っている。

移植した電波新聞社ではアメリカバージョンのBGMをつけたりと細かいところにまで気を使ってくれている。そういえば隠れ機能として3Dスコープモードもついてたけど，この機能を果たして使った人はいるのかな？

●電波新聞社　　7,800円

## イース

日本ファルコム原作のアクティブRPG。発表は1987年とゲームとしては古典の部類に入るが，ゲーム性の高さとファンタジックなストーリーには，いまなおファンも多くX68000版を望む声が多かった。その声に応えて電波新聞社がシナリオの細部やグラフィックに手を加えて1991年に発売したのがこのX68000版イースである。

物語は少年アドル・クリスティンが港町ミネアに着いたところからはじまる。銀の採掘によって栄えていたこの町だったが，いつの頃からか町の外に怪物たちが現れるようになった。アドルはこの異変の背後にはある男の野望があること，そして自分がそれを阻止する運命にあることを知る。そのためには，イースの本と呼ばれる幻の王国の歴史を描いた本を集めなければならない……。

現在のアクティブRPGの骨格を決めたほどの名作で，ストーリー性の高さ，ゲームバランスの巧みさに関しては，いまだに他の追随を許さない。電波新聞社が徹底的にこだわって作った美しい画面と高い技術力による演出も見事だ。

●電波新聞社　　2枚組　9,600円

## 三国志II

パソコンのシミュレーションを語るうえで欠かせないのがこの三国志IIだ。横山光輝のマンガや吉川英治の小説でファンも多い三国時代の英雄たちの戦いを再現する。

プレイヤーは三国時代の武将のうちのひとり，あるいは新たに作った君主となって中国全土の統一を目指す。国の収穫・収入を上げて国力をつけ，人材を登用して政策を押し進める。この三国志IIでは君主の信用度がパラメータに設定されていて，ゲームだからって好き勝手をしているとどんどん信用をなくし，外交政策や人材登用がうまくいかなくなる。あくまで英雄らしく国を富ませて兵を養い，軍事力をしっかりつけてから領地を広げていこう。

また援軍・共同作戦といった複雑な戦争のスタイルを取り入れて，戦争を政治的なものにしている。さらに武将同士の一騎討ち，火計など史実に基づいたイベントが加えられて英傑たちを生き生きとディスプレイ上に映し出すことに成功している。さあ，知略と武勇の限りを尽くしてその名を大陸全土に響き渡らせるのだ！ 諸君の健闘を祈る。

●光栄　3枚組　14,800円

## 黄金の羅針盤

1923年。太平洋の大海原にゆったりと滑る豪華客船の姿があった。私立探偵・藤堂龍之介は半年間の外遊を終え横浜へと向かっていた。桑港を出航して2日目。大客船の片隅で事件は始まった。甲板に置かれた樽から偶然発見されたひとりの男性の白骨死体。死体がはめていた指輪の謎。そして金鉱を掘りあてた日本人大富豪のあまりにも唐突な失踪。秘められた欲望と殺意の構図が藤堂の前に浮かび上がる。

推理モノといえばここ，というほど有名になったリバーヒルソフトのアドベンチャーゲーム。黄金の羅針盤は私立探偵・藤堂龍之介を主人公にした1920シリーズの第2弾だ。洋上の豪華客船という密室を舞台にさまざま人間関係を鋭く描き出し，深みのあるシナリオを披露してくれる。

徹底した取材による豪華で美麗なグラフィックは大正時代のムードたっぷり。スムーズなマウスオペレーションと手帳を模して作られたメモ機能で快適に遊べる。

同梱された乗船御案内や乗船チケットなどの小物なども藤堂龍之介になりきるために雰囲気を盛り上げてくれる。

●リバーヒルソフト　3枚組　9,800円

## 信長の野望・武将風雲録

武将たちの権謀策略渦巻く戦国時代。信長を始めとした武将たちの全国制覇の夢をゲームにしたのがこの信長の野望シリーズだ。いまや光栄といえば信長の野望，というぐらい有名なゲームである。

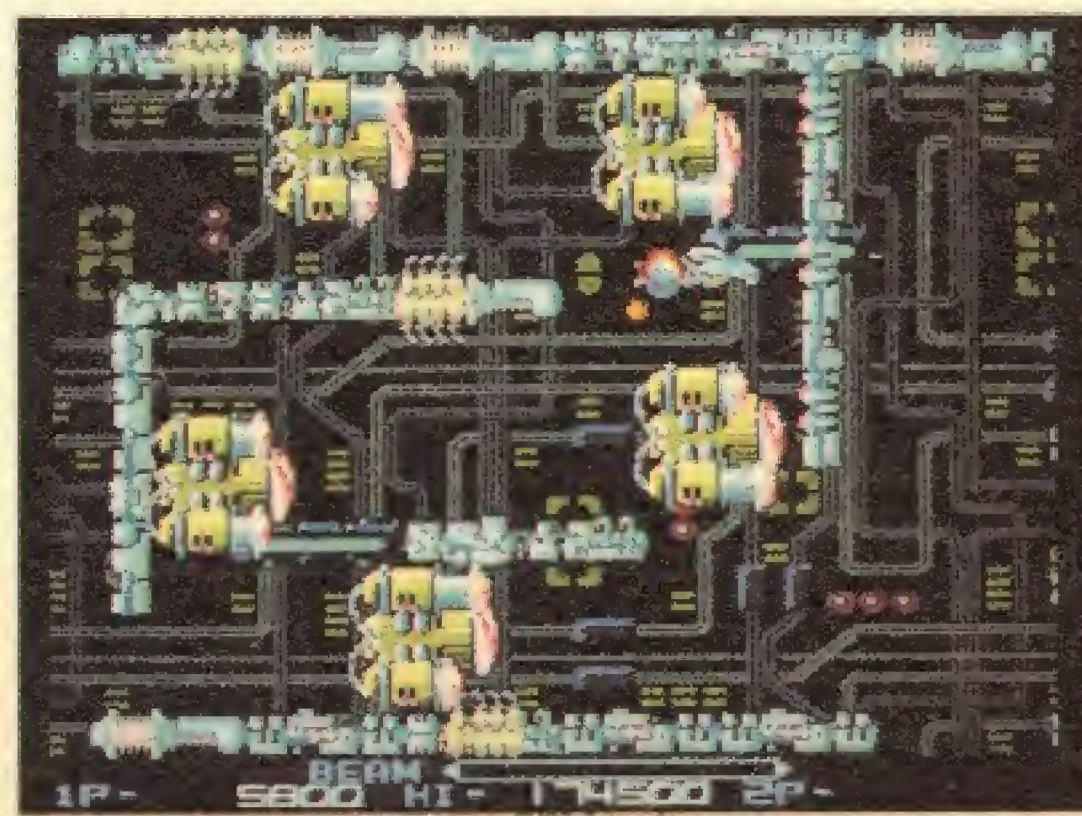
まず，武将風雲録の特徴は文化のパラメータがあることだ。文化の高い国は外交政策も成功しやすいし，当時の最新兵器だった鉄砲を安く揃えることができる。鉄砲はこのゲーム中では絶大な威力を誇っていて，籠城戦では何倍もの兵力を退けたり，ときには敵の武将を撃ち抜いて倒してしまうことさえあるのだ。国の技術力を高めれば自分たちで製造することもできるけれど，これも文化が高くないと技術はなかなか上がらない。そして，文化を高めるために登場するのが茶の湯というわけ。茶器を手に入れ，茶会を開くことによって文化度を高め，外交力と技術力を手に入れて天下統一を目指すのだ。従来の富国強兵だけの信長シリーズとはちょっとちがうシリーズ最新作。

細かな変更があってもシリーズ全体で，変わりなく遊べる安心感を求める人には最適だ。

●光栄　3枚組　9,800円

## R-TYPE

アイレムのアーケードゲームをアイレム自身の手で移植。独特の世界がウリのシューティングゲームだ。

自機R-9はさまざまな機能を装備した戦闘機。変わった攻撃法としてはまず波動砲。ボタンを押しっぱなしにしておいてパワーを溜めると，強力な威力を持つ波動砲が撃てる。敵編隊を一気に粉砕できたりするのだ。パワーアップのスタイルも3種類あり，反射レーザーやリング型レーザーなどその場面に合ったものを次々に選択していく必要がある。それになんといってもいちばんのポイントは，自機にフォースという分離可能なアイテムがついている点だ。この無敵の物体をどう使いこなしていくかで激烈な戦場を生き抜いていけるかどうかが決まる。分離して攻勢に出るか，合体して盾に使うか。シューティングの素早さの中に，先を見通した戦略が要求されるのがR-TYPEの特徴だ。

X68000版の移植完成度はやや不満が残るところもある。故意にあらを探せばいくらでも見つかるだろう。しかし，それらを跳ね返して熱中できるゲーム性は失ってはいない。

●アイレム　2枚組　7,800円

# 反射神経がハイだから!

ハイなテンションを保てることはいいゲームの必須条件である。忙しく動き回る手。研ぎすまされた神経。ゲーム以外のことはすべて忘れてのめりこめるとしたら，どんなに気持ちいいことだろう。アツくなれるゲームを，あなたに。

## イメージファイト

アイレムのアーケードでのヒット作。ストーリーはムーンベースを占拠した未知の勢力に対抗するため，パイロットたちはシミュレータをクリアしたものから次々に飛び立ってゆく，というもの。プレイヤーもこのひとりとなってシミュレータに挑戦するのだ。

ゲームでは1～5面がシミュレータのステージ。これらのステージで登場する敵キャラクターの90%以上を撃墜しなければ，死ぬほど難しい補習ステージに放り込まれてしまう。残り3ステージが実戦の場で，戦況はますます厳しくなる。

R-TYPEのアイレムだけあって，これまた独特の攻撃方法が用意されている。ポッドという無敵の物体を自機の左右と後ろに装着できるのだ。青いポッドは前方に弾を撃ち，赤いポッドは進行方向の逆に弾を撃つことができる。体当たりに使ってもいいし，ポッドシュートといってポッドを飛ばすこともできる。さらに頭部には特殊兵器ユニットが装着でき，パワーアップのスタイルは無限大。戦況と好みに合わせて使い分けられるのがうれしい。初心者はジョイスティックをひねるまえにやられてしまうほど難しいゲームだが，ここまでボカボカやられてしまうと,「よし次はこういうふうにトライしてみよう」とかえってチャレンジ精神を喚起してくれる。

●アイレム　2枚組　9,700円

## メルヘンメイズ

「たすけてください！　私たちの国がなにものかにしんりゃくされてしまいました」うさぎに呼びかけられて鏡の向こうの国にきてしまったアリスちゃん。とにかくこの国を救うために旅立ったのでした。手元にあるのはシャボン玉だけ。これを相手に吹きつけて，高いところから落っことしてしまえばOK。だけど向こうもだまっていません。ボールを転がし，体当たりをしかけてアリスを落っことそうと狙っています。空中で始まった落としっこ合戦。はたしてアリスちゃんは勝てるのでしょうか。

かわいい画面，メルヘンチックなキャラクターたち，しかしてその正体は結構ハードなアクションゲーム。それがSPSのメルヘンメイズだ。原作はナムコのアーケードゲームで熱心なファンの多かったゲームである。

ステージは全部で9つの国。おかしの国，きかいの国などいずれもファンタスティックなムードいっぱいだ。アリスは風船やうさぎさんバリアの助けをかりて，襲いかかるペンギンさんや玉乗りおじさん，トンボやヒラメをかいくぐってボスを倒しにいく。ボスキャラも魔法使いのおばあさんやダルマ落とし，かめ風船とかわいいものばかり。だからといって甘くみるとあっという間にはじき飛ばされてしまうぞ。

●SPS　2枚組　8,800円

## ファランクス

X68000ユーザーの間ではもうお馴染みのズームが作った横スクロール型シューティングがこのファランクスだ。ジェノサイド，ラグーンで見せたセンスとノリのよさを受け継ぎながら，さらに洗練された演出で見るものを圧倒するぞ。

資源探査惑星“DELIA”がナゾの外宇宙知的生命体に侵略されてしまった。彼らは液体で，生命体，機械を問わずに相手を乗っ取る能力を持っている。この生命体を制圧するために連合軍は最新鋭戦闘機A-144の出動を決定した。強力な力場が敵の侵入を阻み，敵の攻撃にも3回までは耐えることができる。また，通常弾を含み5種類の兵器を4段階にわたってパワーアップが可能な機体だ。パワーアップを放棄するときにはさらにスペシャルウェポンとして効力を発揮する。

A-144は空中戦から始まって，海中，洞窟，巨大戦艦と次々にミッションをクリアしていく。どのステージにもさりげない演出がされていて，世界観の統一を取る技術はかなりのもの。こういう細かい部分がゲームにのめりこませるのに効くのだ。BGMもしっかりMIDIに対応している。

●ズーム　3枚組　9,800円

## ソルフィース

正統派っぽいハデハデのシューティングといえば，このソルフィースだろう。見てくれはありがちな横スクロールのシューティングゲームだが，自機の弾の発射角が変えられるユニークな設定に加え，自由自在な動きをする敵キャラに最初は思わずびっくりするだろう。とにかく見ていて飽きない敵の動きの美しさなのである。これを見て，回転機能が標準装備のような感じがしても，少しも不思議ではないだろう。

ゲーム内容はパターンシューティングなので，じっくりと取り組めば先のほうにも進むことは難しくない仕組みになっている。ただ，5面より先に進んでゲームオーバーになった場合，継続プレイしてもその面からの継続にはならないのが，やや気になるところだ。しかし，復活時には必ずアイテムが出たりする気配りもあり，遊びやすいゲームといえる。

また，このゲームの見どころを挙げるならば，やはり6面のボスであろう。あの芸術的な厳しさは，勝ってはイケナイような錯覚すら与えてくれる。最後になったが，オープニングデモのフルアニメーションもまた，必見である。

●ウルフチーム　3枚組　8,800円

## グラナダ

ウルフチームの意欲作。戦車を題材にした8方向スクロールシューティングはなかなか見られなかっただけに目を引いた。いかつい戦車に乗り込んで縦横無尽に走り回り，目についた敵を片っぱしから撃ちまくる。敵をボカボカ壊す快感を味わえる豪快なゲームなのだ。

1つのステージは8×8画面ほどの広さがあり，この中にいくつか点在するターゲットを時間内に破壊しなければならない。ステージは街中から夜中の砂漠，超大型爆撃機の上など多彩で，表現も緻密。爆撃機の下を流れている地上の風景を見ているとクラクラしちゃうこと請け合いだ。自機はあらゆる方向にうちまくれるバルカン砲と，スキも大きいが威力も大きい波動砲の2つを装備している。

ターゲットを全部倒したらボスキャラクターが出現。こいつを倒せばクリアなのだが，これがまたこちらの緊張感をあおるような演出をこらしたヤツらばかり。「クソーふざけんな！」といいながら冷静な指さばきで弾をかいくぐっているうちに，アツくなっている自分を発見できるこそだろう。

●ウルフチーム　3枚組　8,800円

## 熱血高校ドッジボール部

くにおは放課後，校門前で彼女のくみこを待っていた。そこへ突如花園高校ドッジボール部のキャプテンが出現。くにおにドッジボールをぶつけていく。熱血高校のドッジボール部はくにおの仇をとるため立ち上がった。これは友人の仇を取り，ついでに世界制覇まで目指してしまった熱い男たちの物語である。熱いけど結構アバウトだな。

くにおをキャプテンとした熱血高校ドッジボール部は最後の敵アメリカを目指して花園，イギリス，アイスランド，中国，アフリカと並み居る強豪に挑む。ルールは7人制。3分以内に相手をすべてたたきのめすのだ。そこはコンピュータゲームだけあって，見かけはただのドッジボールでも裏には数々のテクニックが潜んでいる。ジャンプシュート，ダッシュシュート，ナッツシュートといった攻撃技，インターセプトやスレ違い取り，稲妻落とし取りなどを使いこなさなければ世界制覇は難しい。やりこめばやりこむほど楽しくなるタイプのゲームだといえよう。

2プレイヤーの対戦モードもあるから友達を呼んで一緒に遊ぶのもいいかもしれない。

●シャープ　7,800円

# 通ほどビビるテクニック!

X68000にだって限界はある。あるはずなのだがゲーム制作者の執念は，しばしば限界を踏み超えてみせることがある。X68000をよく知っている者ほど，画面を前に「ウソだ！」と叫んでしまう。そんなゲームたちはやっぱりエライ。

## 遥かなるオーガスタ

ゴルファーなら一度は憧れるマスターズ・トーナメント。そのマスターズを行うオーガスタ・ナショナルゴルフクラブのコースをそっくりパソコンに持ってきたゲームが，この遥かなるオーガスタだ。起伏を持った地面を3D画面で表現した本格派ゴルフゲームで，風向きからボールの回転までリアルに再現されている。

自分の成績は毎回ディスクに記録されるので，それを見ながらスコアの向上を目指す。なんといっても目標は優勝。トーナメントモードでは，自分の他に48人のプレイヤーがプレイしているから優勝争いに残るのは大変なのだ。ただ自分が最終組なので，優勝できないとわかっていてもそれに恥じない成績を残したいものである。最高４人まで同時プレイができるので，友達と一緒にコースを回るのも楽しいだろう。そのうち「チップインが200ヤード」とか「ロングパットが……」などという会話に花が咲くこと請け合いである。

PC-9801版と比べると決して速いとはいえない速度だが，ゲーム中に不快に思うことはまるでない。それほど熱中できるゲームなのだ。エイトレイクスクラブのコースデータも発売になったし，プロゴルファーになった気分でそれらのコースも回り，スコア争いをしてみるのも面白いだろう。

●T&Eソフト　３枚組　12,800円

## ジェノサイド

鉄と鉄がぶつかる高速ロボットアクションゲーム，それがこのジェノサイドである。X68000オリジナルの硬派アクションゲームで，発売当時はそのインパクトの凄さから爆発的ともいえる人気を呼んだ。確かにグラフィックとサウンドの融合したX68000らしいゲームとしては画期的で，移植物の多かった中，オリジナルゲームとして後々に残る地位を築いたといえる。いまをときめくズームのデビュー作として，その出現は驚異的でさえあったのである。

ストーリーもニューロコンピューターMESiAの大量虐殺の陰謀に対し，主人公が人類の存亡を賭けて戦いながら，さまざまな謎が解きあかされていくという仕掛けになっていて，なかなか盛り上がる。こういった演出が細かいところまで生かされていたりすることで，ビジュアル重視のアクションとして完成されているのである。

ゲームの中身を見てみると，現在では少々強引な展開が見られるが，デザイン的にも独特なノリをもっており熱くなるものがある。ただ気になるのは，ゲーム自体の難易度が，非常に高いことだろう。しかし，それさえも乗り越えて燃えた人は，少なくないはずである。さらに続編の開発も進行中なので一度はプレイしておきたいソフトのひとつだ。

●ズーム　４枚組　8,800円

## ナイトアームズ

スタークルーザーに続き，アルシスから発売されたX68000用のちょっと変わったシューティングゲームが，このナイトアームズだ。基本は3Dシューティングだが，ときおり奥行きの存在する2Dのステージも出現し，バリエーションの豊富なゲームが展開される。その統一されたグラフィックは，華麗で独特な世界を形成しており，ノリのいいサウンドと併せてプレイヤーを誘うかのようにゲームは展開していくのである。

舞台も宇宙空間から，惑星での空中戦，敵の基地・要塞と，息つく暇もないくらいのめまぐるしさの中，熾烈な戦闘が繰り広げられていく。しかし難易度はさほど高くないので，操作に馴れるだけで楽しむことができるだろう。

惜しむらくは，このゲームの処理はけっこう厳しいらしく，動きの遅くなる場所があることだ。しかし，ほどよいバランス調整や，何よりも奥行きを感じさせてくれるゲーム内容によって，それさえも些細なことのように思えてしまう。銀色のメタルな世界に魅せられたら，美しいエンディングまで戦い抜こうとさせる何かがこのゲームには潜んでいる。

●アルシスソフトウェア　2枚組　9,700円

## スーパーハングオン

ご存じSPSとシャープのコンビが送る3Dバイクレースゲーム。それまでのX68000の3Dゲームのカベを大きく超えて見せた作品で，発表当時大きな反響を呼んだ。このゲームに使われたラスタースクロールというテクニックは，これ以後ゲームプログラムの技術力を示すキーワードとなった。

プレイヤーは世界各国のバイクレースに参戦する。各大陸に設けられたコースはアフリカ，アメリカなど4種類。初心者向けからエキスパート向けまで難易度別に分けられ，風景もそれぞれ違う。コースはいくつかのステージによって区切られ，時間内に通過できないとゲームオーバーだ。

ブルーシグナルが灯ればそこはスピードが支配する世界。アクセル全開，圧倒的な加速でライバルたちを抜き去り，時速280kmに達したらスーパーチャージャーをかけて時速324kmの世界に突入だ！　コースはアップダウン，カーブなどが連続し，ときには繊細なコーナリングを要求する。GPを制するためには高度なテクニックとあきらめずに挑戦するねばり強さが必要だ。とにかくこのスピード感は必見だ。

●シャープ　2枚組　8,800円

## ナイアス

ナイアスといえば，いきなり出現した新星ソフトハウスのエグザクトから出たデビュー作である。ところがこのゲームは，その新人らしからぬ技術力でたちまち話題を集めたのは記憶にも新しいだろう。ゲーム自体はX68000には馴染み深い横スクロールシューティングなのだが，ワイヤーフレームのステージデモや，これでもかというようなラスタースクロールなど，そのテクニックを余すところなくぶつけてきたのだ。突然現れた高技術の展覧会のようなゲーム，というのがふさわしいだろう。

ストーリーやデザイン自体はありがちといえるが，やはりその勢いに，ついつい惹き込まれてしまう魅力をもっているソフトである。難易度は結構難しいようであるが，最後まで行ってみる価値はある。なにしろ全面が仕掛けに満ち溢れているからだ。一度や二度の挑戦であきらめたりせず，何度もプレイできるようになっているので，末永く遊べるゲームと考えるといいだろう。ステージに仕掛けられた数々の試練を抜けNAIOUSを破壊するまで，戦いは終わらないのだ。

●エグザクト　2枚組　8,700円

## メタルサイト

西暦2116年，敵軍が衛星軌道上に建造しているレーザー兵器を撃破するため，ミッション“メタルサイト”が発動された。プレイヤーはそのパイロットとして厳しいシミュレータの訓練を突破し，最新鋭装甲戦闘歩兵「クロスドッグ」を駆って敵軍に挑む。

メタルサイトはシステムサコムが贈るX68000オリジナルの3Dシューティングゲームだ。自機に装備されているのはバルカン砲とナパーム弾。ナパーム弾は数に限りがあるが，威力は絶大だ。ただし使わないほうがシールドを回復できていいんだけど。

超高速疑似スプライトの使用をうたっているだけあって，敵キャラクターはまさに画面いっぱいに迫る大迫力。どれも激しいキャラクターで目の回るような戦闘シーンを展開してみせる。ステージはシミュレータに始まり，洞窟，海上，そして上空から宇宙空間，敵基地へと続いていく。10ステージのかなたに待つ敵の正体とは？

BGMにも力を入れており，MIDIに対応。操作性もよし。

●システムサコム　5枚組　8,800円

# 歯ぎしりが止まらない!

コンピュータ相手なら笑って済ませられる勝負も，人間が相手となるとそうはいかない。勝てばいいたい放題，負ければいわれ放題。負けられない，負けたくないからプレイする者の性格が出てしまう，それが対戦型ゲームのアブナい面白さだ。

## ボンバーマン

最高4人まで同時プレイができるマルチプレイヤー型対戦ゲーム。もちろんひとりでも遊べるが，やはり友人を集めてワイワイやりたい。ルールは「ゆびずもう」並に単純。相手プレイヤーの操るボンバーマンをすべて抹殺し生き残る，これがこのゲームのすべてだ。しかし，壁に隠されたパワーアップアイテムと格子上に構成されたバトルフィールドが絶妙なゲームバランスとスリルを演出する。

普段ゲームをしない人でも，呼び込んで一緒にやればもう止まらない。接客ゲームとしても最適。私の友人で対戦「ボンバーマン」をしただけでX68000を購入してしまったものがもう4人ほど出ている（PCエンジン版が出ていることは秘密にしておいた）。入学祝いやお歳暮，誕生日のプレゼントやクリスマスプレゼント，結婚祝いにもいいかもしれない。お正月に向けて1本購入しておいて親戚一同ボンバーマン大会というのも悪くないな。ま，派手な新作ほどきらびやかなものではないが確かな面白さをとっていますぐ「ボンバーマン」を買いにいこう。

3人以上で対戦するにはジョイスティックが1本以上必要だぞ。「通」ならばメインキーボード側を自分のホームポジションとして群がるボンバーマンを蹴散らせ。

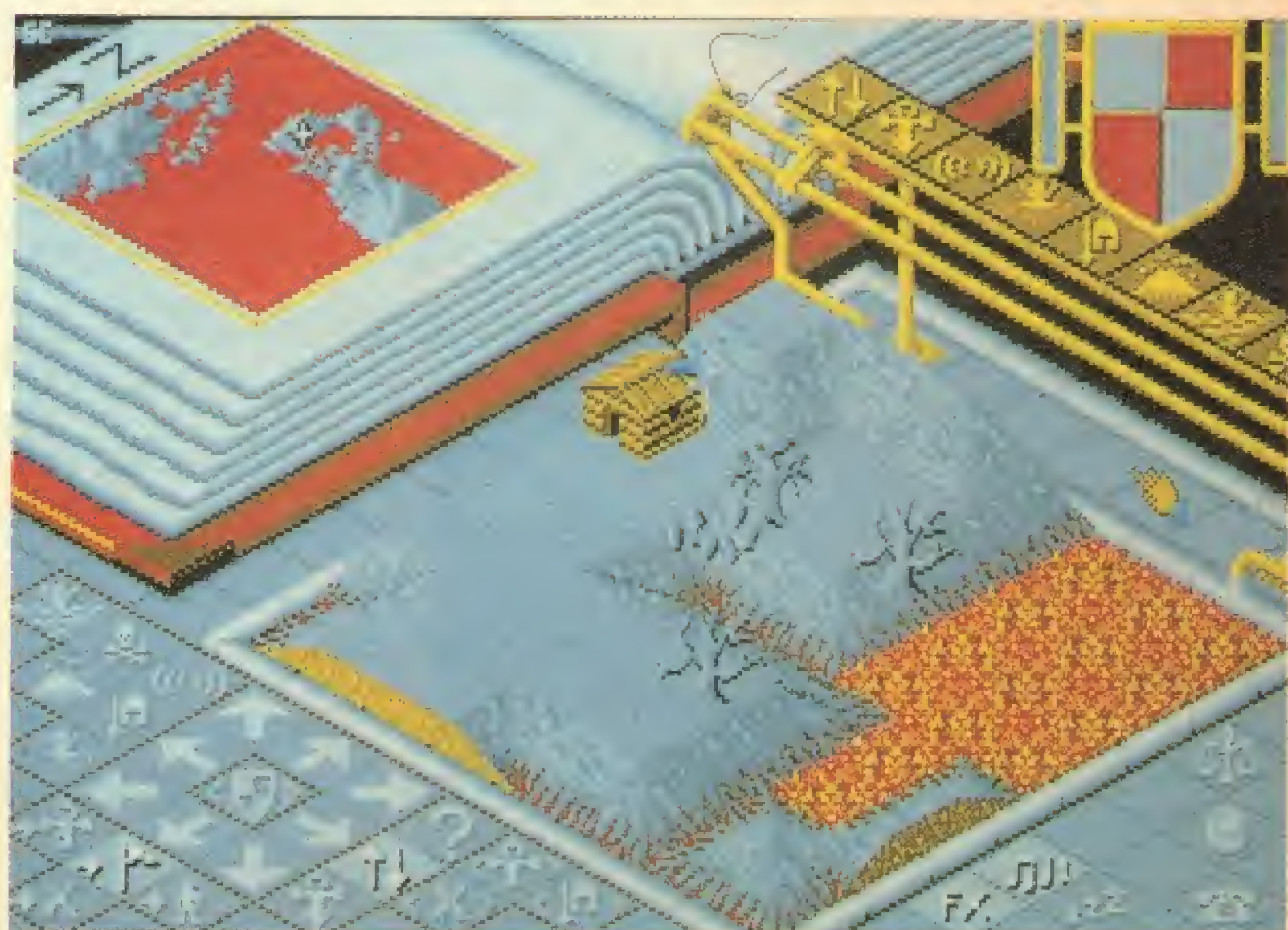
●システムソフト　7,800円

## ポピュラス

天地創造の世に2人の神が争う。プレイヤーは神となり，地震，火山噴火，洪水などの天変地異を起こして自分の信者たちを勝利へと導くゲームだ。

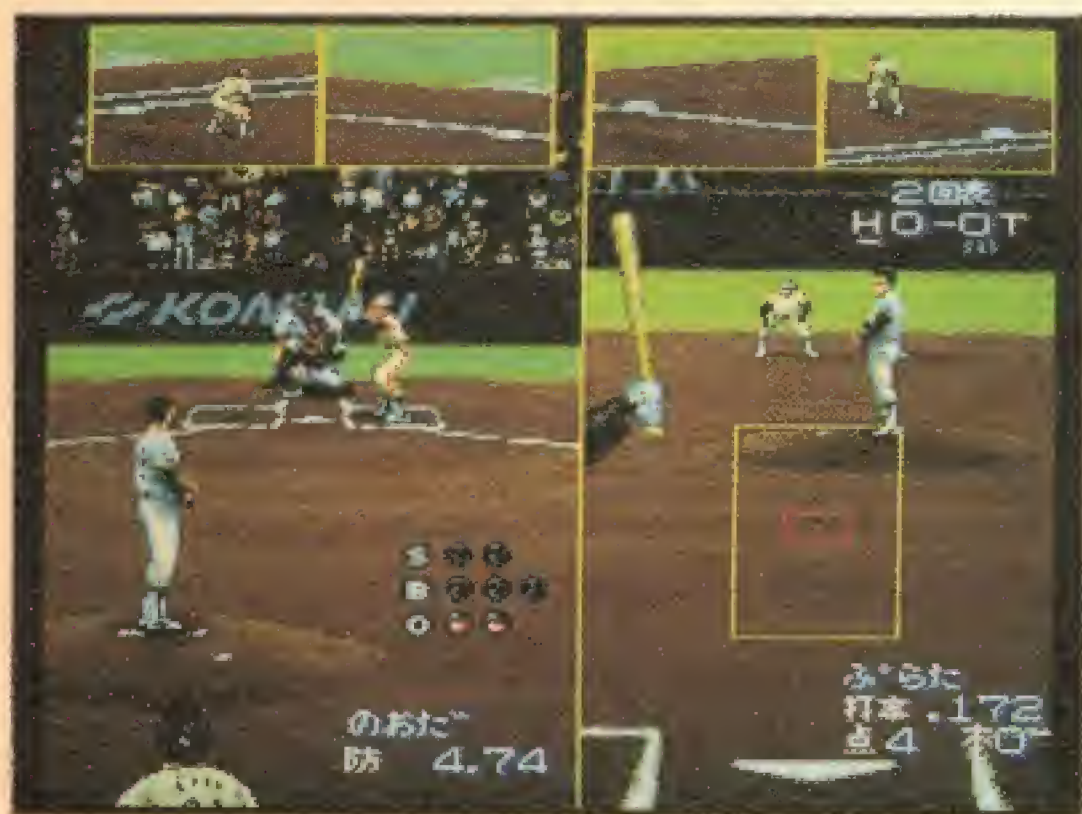
ポピュラスではなんといっても民衆の1人ひとりが，このゲームを支えるパワーである。仲間がひとりでも敵に殺されたら黙っていられない。「先制攻撃」，「やられたらやり返せ」といった人間の深層心理を露骨に表面化させてくれるのだ。特に2台のコンピュータをつないでやる対戦モードでは，プレイヤー1人ひとりの性格が思い切り表面化する。

必勝のポイントは自分の民衆の勢力基盤をしっかりと固めること，そして相手に叩かれる前に叩く。攻めが後手にまわっていてはいつまでたっても勝てない。さらに油断は禁物，90%勝利を手中にしたなら手加減せずに相手を叩き潰しておかねばならない。そうしなければ，一瞬の気の緩みから形勢は一気に逆転してしまうからだ。

単純な操作に奥の深いゲームデザイン。これだけ揃っていてつまらないはずがない。プレイヤーの後ろにギャラリーが集まるのもこのゲームデザインならではであろう。そして，他人の深層心理を垣間見ようとする感情そのものが，このゲームの面白さの最高のエッセンスではないだろうか。

●イマジニア　9,800円

## 生中継68

この「生中継68」，実は対戦専用のゲームと考えてよい。ひとりでも遊べるがコンピュータは弱すぎで練習にもならない。というわけで生中継68はひとりプレイモードがオマケで対戦モードがメインなのだ。で，対戦モードのときには対戦者同士であるピッチャー対バッターの張り詰めた緊張感が味わえる。

これが「生中継68」の最大のウリ。次の球はなんだ。カーブかフォークか。外か内か？ お，きた。直球ド真ん中！ 空振りストライクッ！ という具合に，打ってからのボールさばきがメインだったのだが「生中継68」では打者がバッターボックスに立ったときから勝負が始まっちゃっうのである。ファミコン野球に飽きたちょっと背伸びしたがりの君，若い頃甲子園を夢見てたあなたに持ってこいのゲームなわけ。エディット機能の細かさや球場のバリエーションの多さ，かっこいいBGM，臨場感溢れるアナウンスと効果音，プレイ終了後の脳天気なプロ野球ニュース，と，ゲーム本編以外にも「こだわり」があって気分がいい。でも「野茂」はずるい。

●コナミ　2枚組　9,800円

## ワールドコート

レンドルならぬコンドルに代表される実在の人物をパロったキャラクターから，はたまたテニスロボットまで登場するテニスゲーム。選択することのできるテニスプレイヤーは全部で20人。1人ひとりテニススタイルに特徴があるから，ベースランナーに徹するか，ネットプレーで責めるかは使うキャラクター次第でどうにでもなる。コートはハード，クレイ，ロウの3種類から好きなものを選べ，また1セット，3セットマッチの選択ができる。

このテの人間と対戦ができるゲームは，仲のいい友達と対戦して遊ぶと数倍楽しいからお勧めだ。相手の動きの裏をかいてイメージした場所にボールをコントロールできたときなどは，コンピュータ相手では味わえない対戦の醍醐味を味わえる。また，ライン際の判定で結構いい加減なところがあり，判定ひとつで泣いたり笑ったりとにかく楽しい。スマッシュ，サーブ，ハーフロブなどひと言ではいい表せないテクニックがあり，そして，究めれば究めるほど実にスリリングで奥の深いテニスゲームであることに気づくだろう。

●SPS　2枚組　8,800円

## ワールドスタジアム

PCエンジンやゲーセンでお馴染みのワールドスタジアムの移植版。X68000版の特徴として，自分だけのオリジナルチームを作れるエディット機能がついた。また後楽園，甲子園，メジャーリーグスタジアムの3つの中から好みの球場で遊ぶことができることも，野球ゲームならではの特徴だ。選手の操作方法が簡単で覚えやすいこともあって，ちょっと暇なときに気軽に遊べる野球ゲームである。

ま，それも最初のうちだけか。ちょっと腕に自信がつくと友達を無理にでも誘って，気合いたっぷりに真剣勝負することになるだろう。試合は選手の操作性もいいし，観客の歓声や審判の判定などがADPCMで再生されることもあって臨場感も抜群。ホームランを打つと飛ばした距離まで表示してくれるのは，ゲームならではのイベントだ。ガイアンツの控えにいる"おうさだ"なんかを引っ張り出して，どこまで飛ばせるか挑戦してみたりするのも面白い遊び方かもしれない。ちなみにディスク1のディレクトリにあるドキュメントは，隠しマニュアルだから読んでみるといいかも。

●SPS　2枚組　8,800円

## シャッフルパックカフェ

一般にパソコンやビデオゲームというのは体力よりも頭脳や精神力を消耗するものだ。だからあまり健康的なイメージがない。で，この「シャッフルパックカフェ」の登場となる。ゲーム内容はなんてことはない，マウスでパドルを動かしパックを相手の守りをかわしてゴールに撃ち込む，これだけである。しかし，やってみればわかるが1ゲーム終了後にはもう息はゼーゼー，マウスは手汗で黒光りしていることだろう。ウーン，実に健康的。プログラミングや仕事，勉強のあとの息抜き，気分転換にも最適。プレイヤーに立ちはだかるは11人の異形かつユニークな宇宙人たち。彼らの個性溢れるプレイがこの単純なゲームを100倍面白く，そして熱いものにしてくれる。友達とワイワイやっても楽しいし，部屋の電気を消してひとりで息をはーはーさせてやるのもオツ。転校してきたばかりの友達のいない君も，いじめられっ子の君もディスプレーの中からファインド・アウト・ユア・ベストフレンド！ 真剣にやるときはX68000の前を広くしておこう。でないと白熱のあまり指をぶつけたりして怪我するぞ。

●ブロダーバンドジャパン　7,800円

# カルチャーショックで開眼だ！

ゲーマーたるもの，常に自分の意識の改革を図らねばならない。完成されていても，人マネのようなゲームばかりプレイしてはいないか。そんなときこそ新しい観点で作ってあるゲームをプレイするのだ。きっとドキッとするような魅力を感じるぞ。

## シムシティー

この不思議なゲームは町をいじくり倒すゲームである。つまり町のシミュレータ，名付けてシムシティーということになる。プレイヤーは市長になり，予算・税率をやりくりしながら町を運営していく。そして時が流れるなかで町は姿を変え，人が集まりそして去っていく。市長は黙々とカーソルを動かし，土木工事で町の発展を推し進めていくのである。まさに，自分のモニタ画面に写る箱庭が手に入る感覚といってもいいだろう。

しかもシムシティーは，はっきりした目的がある普通のゲームとは明らかに異なっている。確かに人口を増やして巨大な町＝メガロポリスに到達してもエンディングになるわけでもない。それこそ望むならば文字どおりの千年王国を築くこともできるし，災害だらけの町を作って常に被害を起こし続けることもできるのである。まさに為すがままであり，エンドレスゲームの神髄がここにあるといえる。

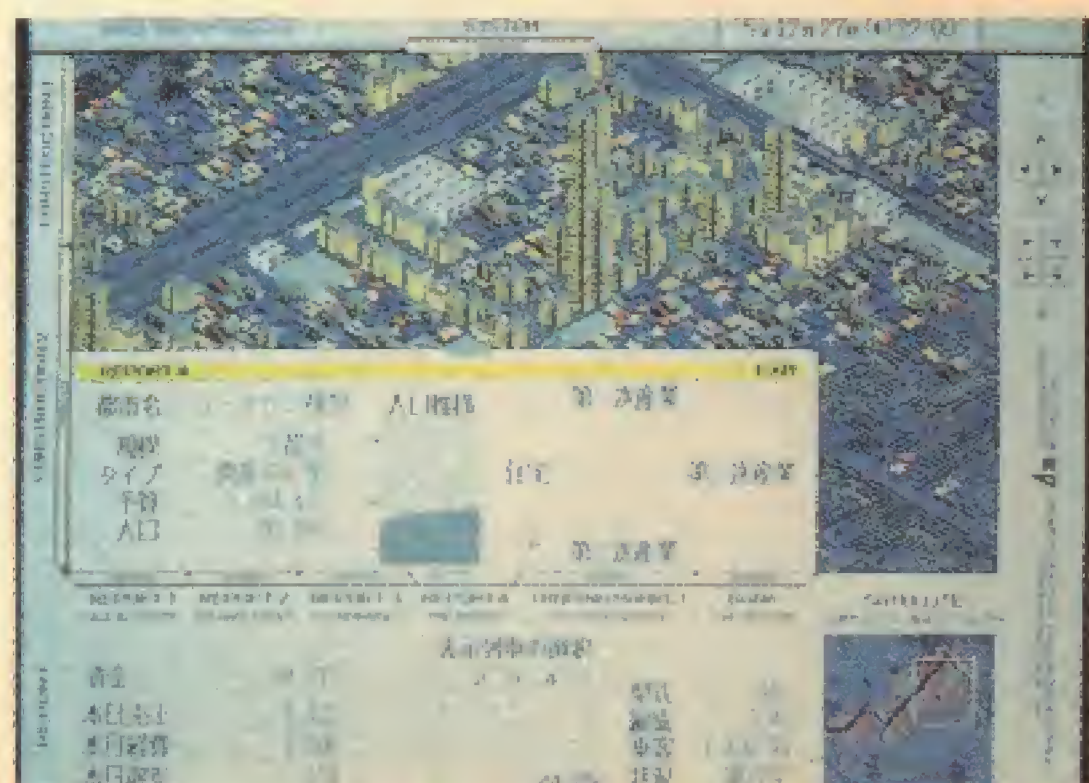
本体だけでなく地形を操作できるテレインエディターも発売されているので，遊びのバリエーションはさらに広がっている。自分だけでなく他人の町作りを見ると，その人の表に出てこない性格までもわかることがあるかもしれない。まさに町は市長の鏡，ということになるのであった。

●イマジニア　9,800円

## A列車で行こうⅢ

ご存じアートディンクの鉄道会社経営シミュレーションゲームの３作目。１，２作目とは異なりパズル的要素よりも，本格的な会社経営にウエイトが置かれるようになった。さらに画面も，従来の街を真上から見たのとは大きく異なり，斜め上空から街を見下ろすようになって立体感溢れる画面構成をとっている。

ゲームの目的はただひとつ，会社を発展させることだ（当たり前である）。そのためには列車を走らせるだけではなく，銀行からの融資，子会社の経営，株（大暴落することもある）の売買などさまざまな要素が絡んでくる。それらをうまく利用して会社の資金を増やしながら，うまく鉄道へ投資していかなくてはならない。ただし儲けすぎると税金の支払いに苦労するので，その対策が必要になる。

列車も従来では旅客用，貨物用の２種類だったのが新しく車種による分類が行われ，旅客15種類，貨物４種類の合計19種類になったのも嬉しい。しかもそれらがJRや大手私鉄で活躍している車両ばかりなので，自然と列車に対する思い入れが深くなることだろう。幾多の苦難を乗り越え，自分が発展させた大都市の中を見え隠れしながら走る，ブルートレインを見たとき，いったいあなたは何を思うのだろうか？

●ブラザー工業（TAKERU）　２枚組　9,800円(税込み)

## ダンジョン・マスター

面白いRPGを作るためには，いろいろなアプローチの方法があるだろうが，こと迷宮の探索をリアルに感じさせることに関しては，このダンジョン・マスターの右に出るものはないだろう。なにせ行動のすべてがリアルタイムに行われ，呪文を唱えるのも道具を取り出すのもモタモタしていると，これまたリアルタイムに攻めてくるモンスターにやられてしまうというありさまなのだ。脇道にそれて敵をやりすごしたり，落とし穴に誘い込んだりドアに挟んだりと，したいことはなんでもできる。本当に自分が迷宮の中で戦っているのかと錯覚してしまうほどだ。そしてこのリアルさを十分に生かした迷宮のトリックも一級品。謎かけを解き，知恵を絞り，道具や魔法を使って１つひとつトリックをクリアしていく，それだけでも十分楽しめてしまう。

世界を混沌に陥れようとしているロード・カオスを倒すため，４人の勇者が13層におよぶ迷宮に挑む。道のりは長く険しく，そして困難かもしれないが，従来のRPGとは違った感覚で冒険を楽しむことができるはずだ。
だ。

●ビクター音楽産業　２枚組　9,800円

## スタークルーザー

宇宙は広い……。なのにゲームだとそれが感じられない。そんなことを思っていた矢先に登場したのが「スタークルーザー」だった。自機の初期状態はワープ装置もなく星間移動の際にはひたすら飛ばなくてはならない。しかし飛んでいる最中は適度に敵が現れて宇宙戦を楽しむことができ，退屈することはない。ナビゲーションコンピュータの座標表示や星図も距離感を際立たせるのに一役買っている。

目的の惑星が見えてきたときにはゲームということをすっかり忘れ「はふ」っと安堵のため息をついてしまったりする。「スタークルーザー」はそんなゲームだ。そしてストーリーや演出がちょっとくさくて渋い。「ギブソン生きていたのか⁉」あの台詞に私は泣きましたよ。BGMも画面に合っていてかっこいいし，画面表示はポリゴンだし，サイバースティックにも対応しているなど，いたれりつくせりの一作だろう。というわけで私は８ビット版のエンディングメッセージに出ていた「スタークルーザー２でお会いしましょう」のメッセージを信じて止まないのである。期待大！

●アルシスソフトウェア　２枚組　8,800円

## ドラッケン

ドラッケンは本質的にはなんの変わりばえもないロールプレイングゲームである。しかし，世間ではかなりの評判を呼んだ。どうして，か。それはひとえに，誰もが目を奪われる移動画面のなせる技である。空想世界の中を走り回るという感覚が味わえるこの移動画面は，決して目新しい発想だったわけではない。ただ，作りたくても作れなかったのである。まだご存じない方のために具体的に説明しよう。フィールドでは（屋内はちょっと違う）3D表示された世界の中を移動できる。湖もあれば，城もある。びゅんびゅんと動くその画面は，ドライブゲームを思わせるほどである。

生き生きと描かれている敵のキャラクターたちもこのゲームの大事な要素のひとつ。踊り狂う影，スペースハリアーを思わせるドラゴンなどなど，魅力溢れるキャラクターが数多く登場する。生きた世界に生きたキャラという感じ。

海外移植ゲームということで（フランス製），あちらこちらにただならぬセンスがうかがえ，漂うファンタジー的な雰囲気もなかなか。いろいろな意味で変なゲームである。

●エピック・ソニー　２枚組　9,700円

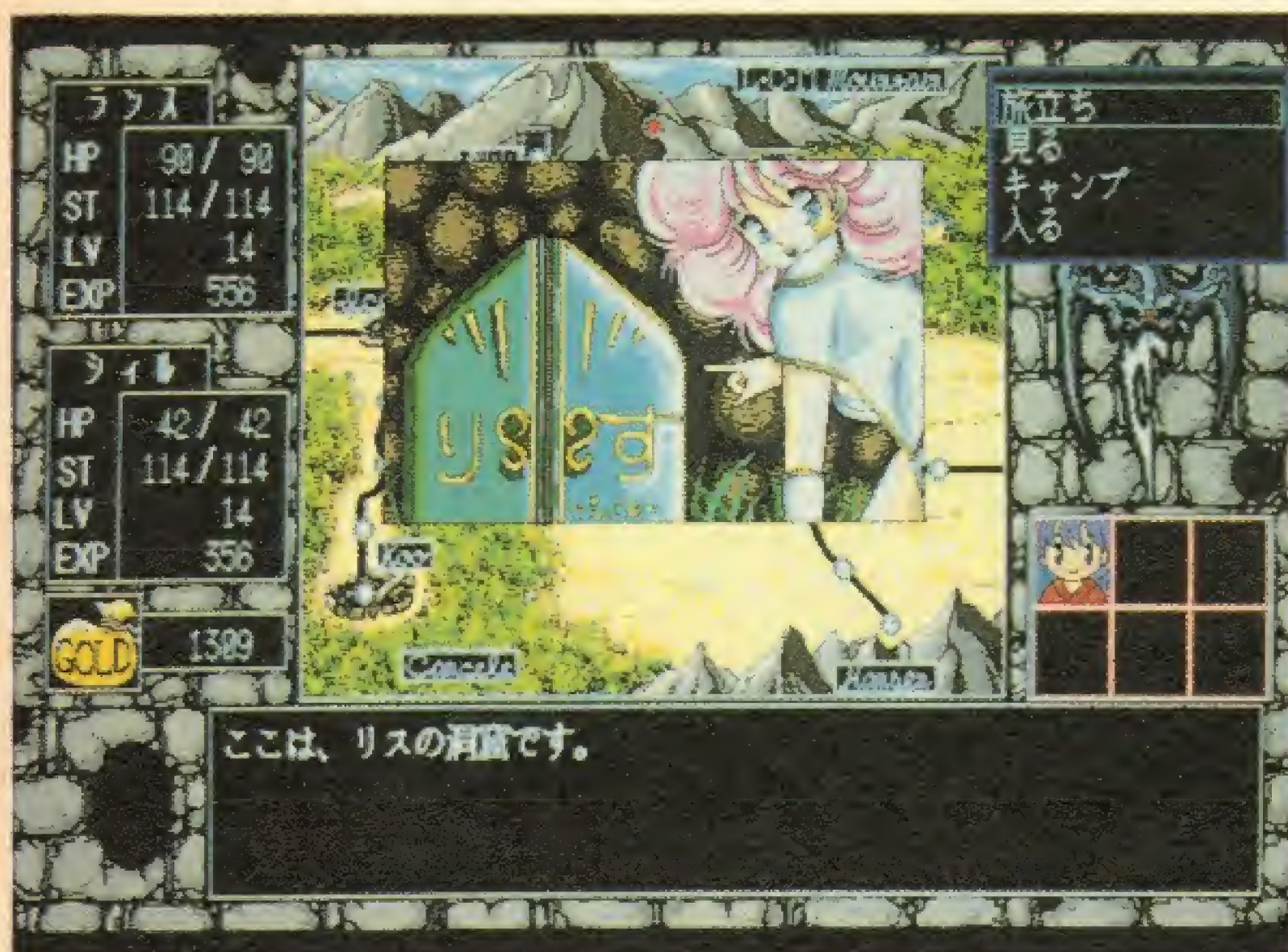
## マーブルマッドネス

現実には絶対ありえない。けれど確かにディスプレイの中にはその世界が存在する。そんな仮想現実世界を舞台にしたゲームがこの「マーブルマッドネス」だ。オリジナルの登場はもう７年も前のことだが，奇抜なアイデアと絶妙のゲーム性で永遠の新作と謳われる。迷宮の中に設置された意地悪満載の仕掛けをかわしビー玉をゴールへ導け。ベストタイムを更新せよ。黒玉に負けるな。掃除機に吸われるな。ひとりプレイはもちろんタイムトライアル型の対戦モードもあり，まさに「１粒で二度美味しい」ゲームといえよう。X68000ではボールカラーのエディット機能，トラックボール，マウス，ジョイスティック，キーボードなどのすべての入力装置に対応，さらに多くの画面モードを装備して付加機能もバッチリ。価格が少々高いのと，面と面との間のディスクアクセスが長いのが気になるが，あの奇妙な操作感覚と美しい3Dっぽい地形，無機質で不思議なBGMはバッチリ再現されているから，昔，散々凝った人にはもちろん，最近の殺戮ゲームにうんざりしているグリーンピースなYOUにもお勧めの一作だ。

●ホームデータ　9,700円

# 心拍数急上昇！

やっぱりHなグラフィックは強い。ひとつ見たら次が見たくなって，結局パソコンの前にかじりついちゃう。しかも最近はゲーム性の高い秀作も多くて，普通のゲーム以上にハマッてしまうのだ。ああ，もう溶けちゃいそう。イヤーン。

## ランスシリーズ

ランス：「シィル，俺のマジックポイントが大分減ってしまった。お前のを分けろ」
シィル：「えーっ，そんなことをしたら私が疲れてしまいます」
ランス：「ぐだぐだいってないでさっさと分けろ」
シィル：「はーい」
ランス：「なんだその嫌そうないい方は」
シィル：「いえ，喜んで分けさせていただきます」
ランス：「うむ」

とこんな感じの，思わず吹き出してしまいそうなアドベンチャーゲームやRPGのツボを押さえたメッセージの数々。これがアリスソフトの代表作「ランス」シリーズの魅力だ。ところで「ランス」とはこのゲームの主人公の名前である。こいつはスケベソフトの世界だからこそ存在できるような「鬼畜」という呼び名がふさわしい，まさに下半身の赴くままに生きる自遊人（自称正義のヒーロー）である。このランスには女魔法使い「シィル」ちゃんというかわいい相棒がいる。シィルちゃんは奴隷市場でランスに買われ，ランスには逆らえないようになっている。冒頭のセリフのように「ランス」シリーズは，この２人のハチャメチャ冒険物語なのだ。

●アリスソフト　6,800円

## CAL II

このゲームの主人公（名前は自由につける）は，私立聖バーディ学園（仮称）に通う，フツーの高校生。前作CALで学園のアイドルの結城美加ちゃんと両思いになったのはいいが，卒業式の日にふとしたことから彼女が時の女神アイオーンにさらわれてしまう。彼女を取り戻すには愛と美の女神カリスを探し出して協力を仰ぎ，アイオーンの時の結界を破らねばならない。君はアイオーンの時の世界に身を投じた。

「CAL II」はコマンド選択式のアドベンチャーゲーム。中国，世紀末，中近東など，古今東西が入り乱れる時の世界の中で，カリスの証である刻印を探すために女の子たちと仲よくなり，あるいは話相手，つかの間の恋人となって彼女たちの心に答えてやる。最初のうちは拒んでいても，徐々に心を開いてくれる彼女たちの心の動きがとても微妙で面白い。また，コマンド選択式といっても誰にでも簡単に進めるから心配は無用だ。

超キレイに描き込まれたグラフィックと，適度におちゃらけて，締めるときには真面目に締めるテキストが魅力のゲームといえる。主人公がスケベでだらしない男じゃないし，女の子たちも自分の考えを持って生きている。Hゲームだってやっぱり愛がなくちゃ，という方におすすめだ。

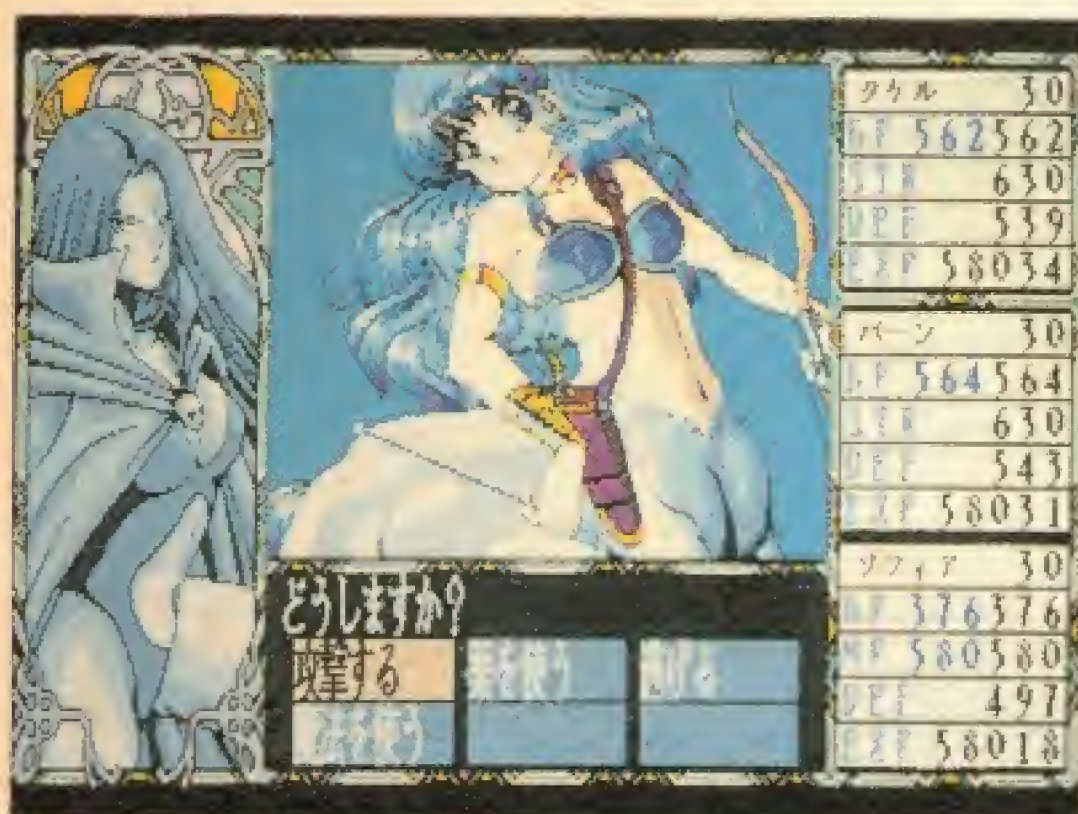
●バーディーソフト　4枚組　7,800円

## ドラゴンナイトII

エルフが美少女ゲーム界において決定的な地位を確立した「ドラゴンナイト」の続編。

前作同様，凶悪なフラグ立てもないし，ゲーム中に「どうすれバインダー」などと叫ぶこともない。本当にサクサクゲームを進められる。ダンジョン内を徘徊して次々とぶち当たる謎を，さらっとかわしながらテンポよくストーリーが展開していくのは，非常に気持ちがいい。

惜しいのは肝心のグラフィックが200ラインで描かれていることだ。また，ゲームデザインも現在では完璧に時代遅れ。しかし，昔ながらの単純な操作，システムは馴染みがあるだけゲームシステムに振り回されることなく楽しめることも確か。この点に関しては納得のいかない人も多いだろうけど，女の子がかわいいから許す！ というのはダメかな。

前作より着実に進歩しているドラゴンナイトシリーズ。すでに開発の始まっている「ドラゴンナイトIII」では，これらの問題をすべて解消してくれるだろう。細かな作りを真面目に，しっかりやってくれるエルフに期待しよう。

●エルフ

4枚組　7,800円

## 妖獣クラブ2

「人にはさまざまな欲望があります。……」と，いうオープニングで始まるこのゲーム。ゲーム内容は，自機を操作してフィールドを一定面積囲えばステージクリアとなる，昔なつかしクイックスと同じ。フィールドをちょこまかと動き回る祈禱師やら尼さんなどをうまく避けながら（自分は悪魔のようだ），こちらもまたちょこまかと面積確保に精を出さなくてはいけない。そして，面積確保した場所にはムフフなグラフィックが次々と顔を出してくれる。

基本的にゲーム内容は前作と同じ。大きく変わったのは，コンフィギュレーションの充実だ。特に各ラウンドごとにセーブができるのは非常にうれしい。しかも，MOVIEモードでクリアしたグラフィックまで見れてしまう親切設計。おかげで全面クリアするために，徹夜でコンピュータをつけっぱなしにする必要もなくなった。まさに，「身体に優しい」システムであろう。ある人はこのシステムを軟弱というが，連続して遊ぶ暇のない人にうってつけの機能。それにゲーム自体がおもしろく，何度でも遊べるので問題はないだろう。

●ディーオー

3枚組　7,800円

## シャングリラ

全10面で構成されたシミュレーションゲーム。1つひとつのマップを制圧するたびに，女の子を助け出すためしょうがなく（?）Hして女の子にかけられた呪いを解いていくというストーリーでゲームは進んでいく。

このゲームはじっくり考えて攻め込むようなタイプではなく，行動制限内でいかに効率よく敵を叩くか，というようなパズル的な要素が強い。そして，ろくに考えずにユニット選択をして容赦なく敵に叩きのめされたときには，あまりの悔しさに「女の子のグラフィックが見たい」という，意地だけでなくゲームにのめり込めることになるだろう。

そして，目玉はフルサイズ2画面（98比）に描かれた女の子たち。胸ボン尻ボンの目玉クリクリのいかにも「エルフ！」って感じのグラフィックは，ファンの人にはたまらない。

お約束のおまけディスクも健在なので，ひととおり解き終わったら思う存分煩悩するのもいいだろう。10面でもの足りない人は，ゲームを解き終わったときに挑戦できる，追加面20面にチャレンジだ。それだけの面白さは備えている。

●エルフ

4枚組　7,800円

## きゃんきゃんバニー・スペリオール

「全3巻，まとめて6,800円！」のコピーにあるとおり，いままでのきゃんバニシリーズを太っ腹にもまとめてしまったのがこのソフト。ゲーム内容は，自分で性格設定した分身がひたすら女の子を口説きまくるというナンパシミュレーション。しかし，下半身の赴くまま女の子に襲いかかっていては収穫は得られない。プレイヤーは地道に女の子と話題を合わせながら行動をし，スキあらば押し倒して……じゃない，気分を盛り上げるだけ盛り上げてから最終シーンに突入するため，健気にも女の子につくしていくのだ。

いかにして女の子の機嫌を損ねずに自分を売り込んでいくのか，女の子が何を求めているのかを常に考えながら会話を運んでいく。ゲーム開始時の性格設定も重要な要素でそれによっても会話の運び方を変えていかなくてはならない。

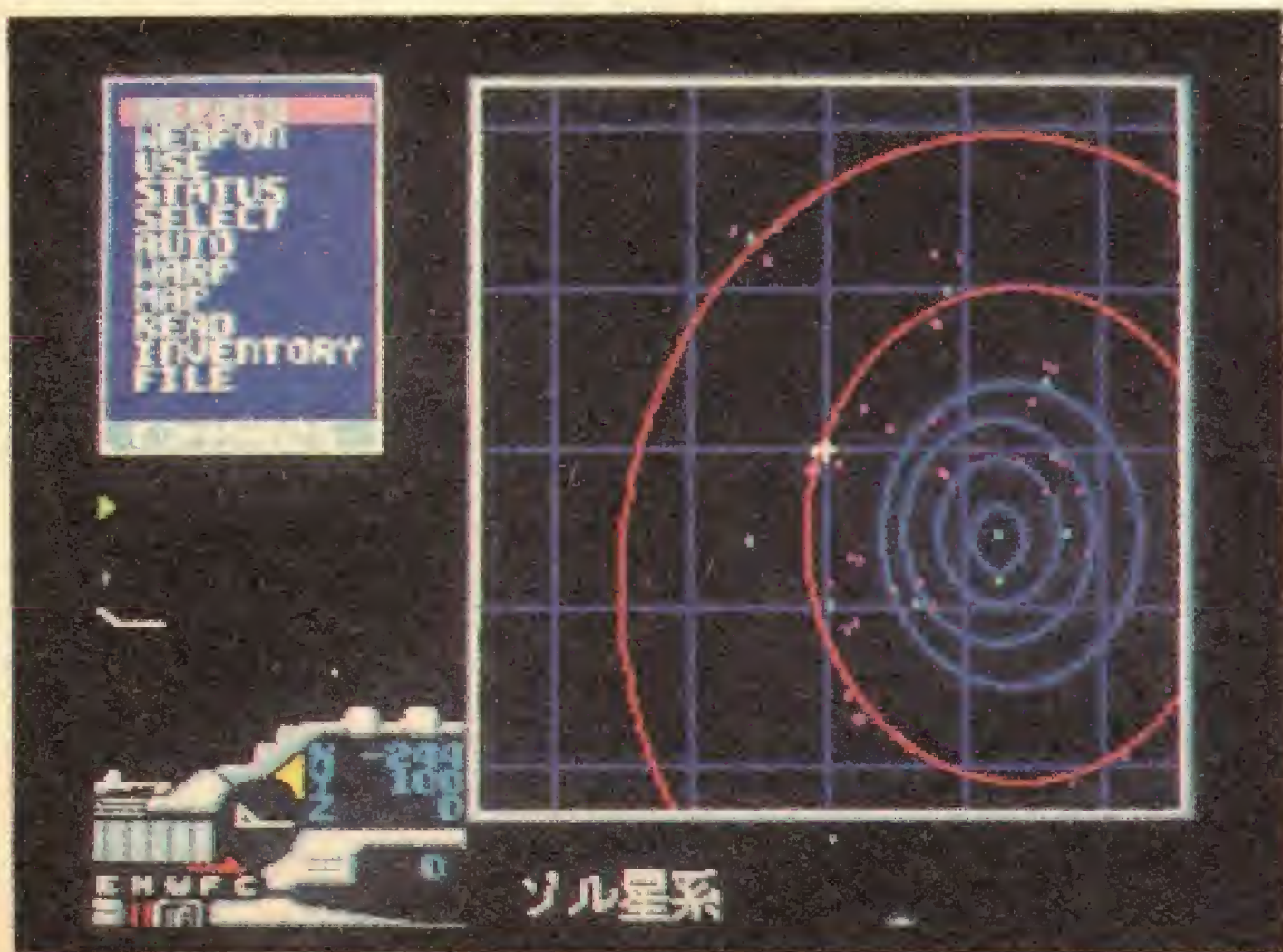
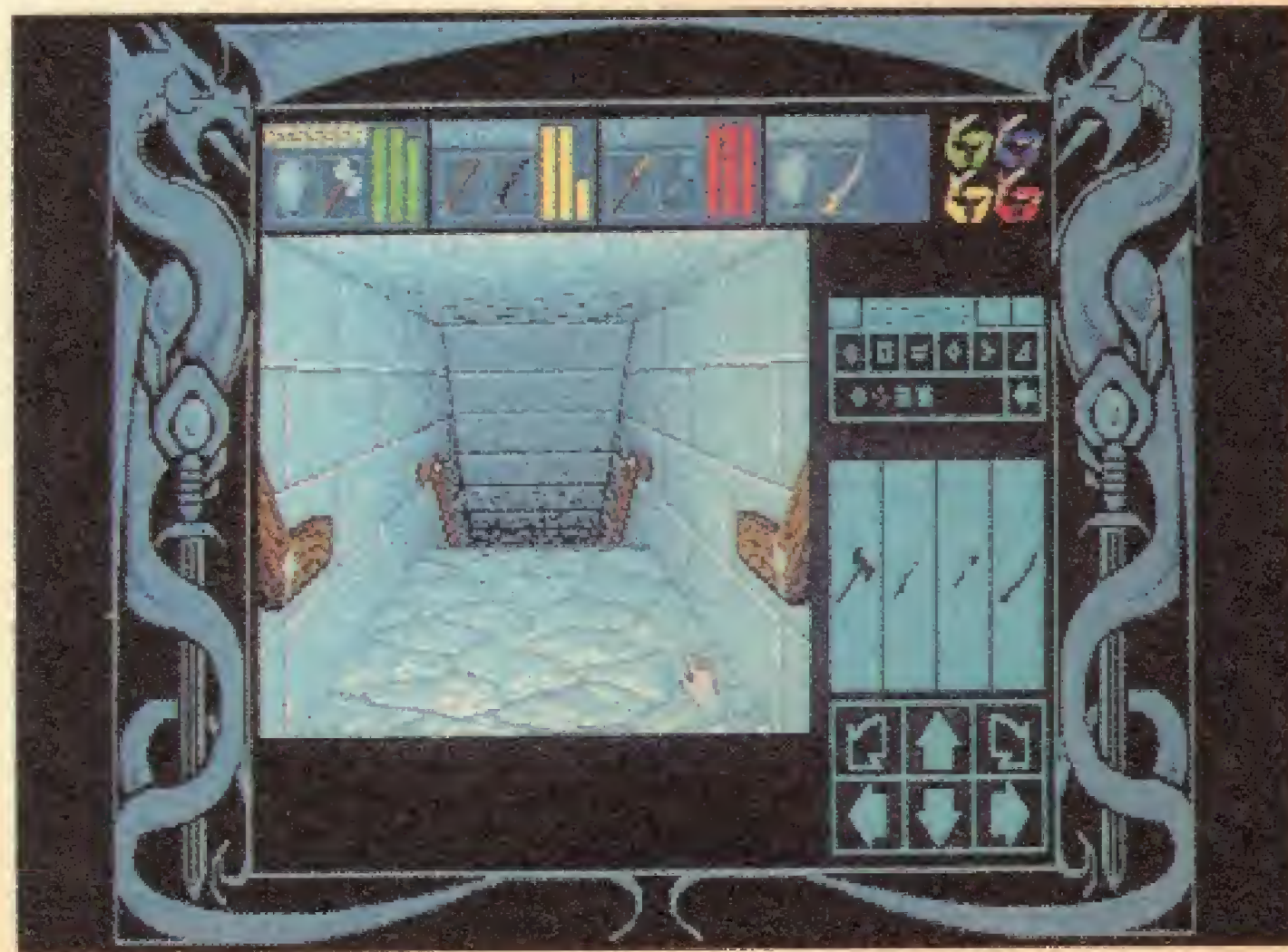
そして全員の女の子を口説き落としたときには，もう，君は立派なナンパ野郎の気分を味わえるだろう（気分だけね）。しょせんはゲームだが「投資なくては得るものはない」と考えている人にはおすすめのゲームといえよう。

●カクテルソフト

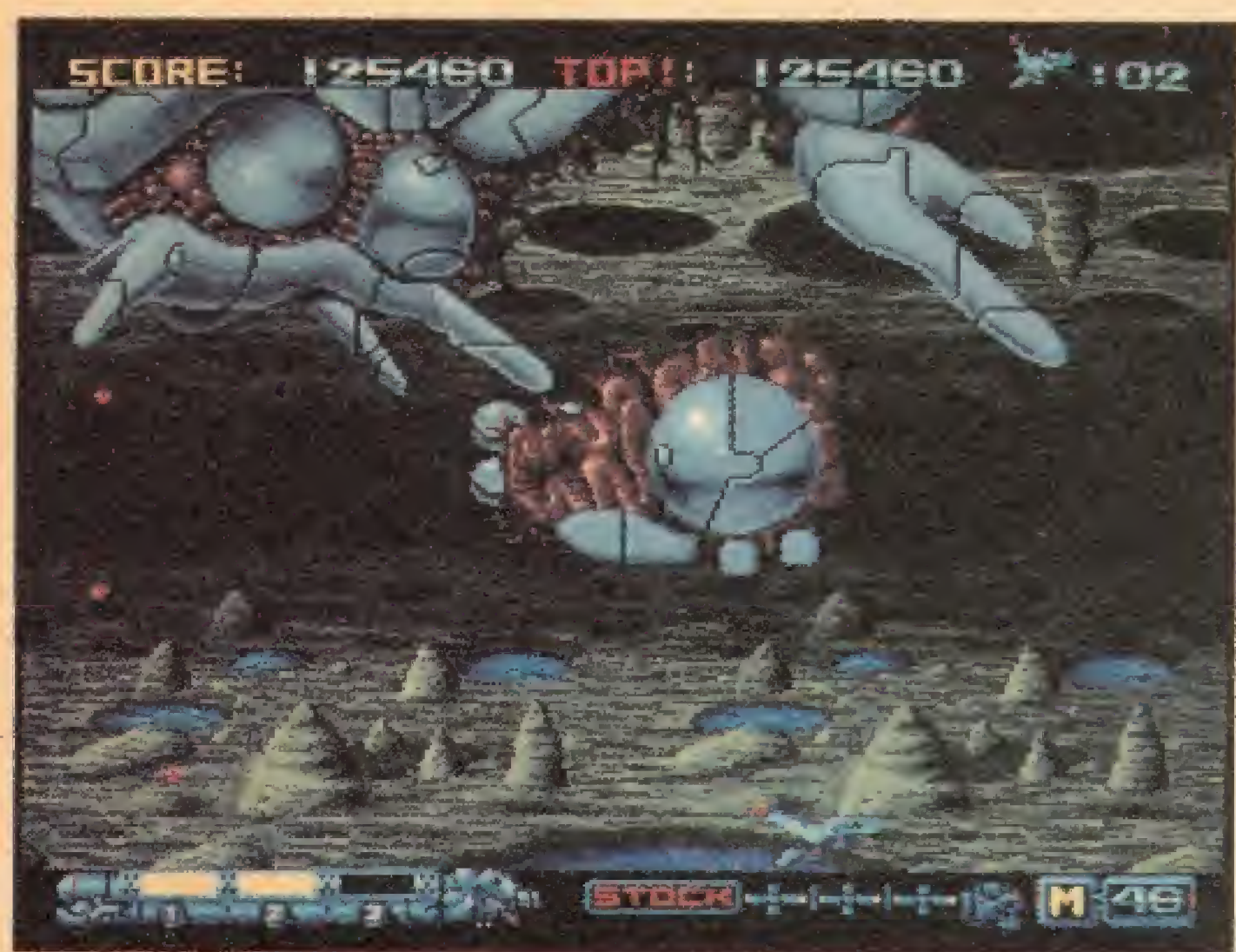
2枚組　6,800円

# 座談会アバウトPRO-68K

**出席者は，西川善司，荻窪圭，古村聡，浦川博之，中野修一の５人**
**ゲームに対してはうるさい人ばかりなのでどんな意見が飛び出すのであろうか**
**さあ，好き勝手に語りあってもらおう**

**(J)**：それじゃ始めましょうか。
**荻窪**：なんの話をするわけ？
**(J)**：なんか付録をまとめるような話。次にどんなゲームが来るかとか。
**西川**：じゃ僕「3Dくん」(笑)。
**浦川**：じゃ僕「ブレード・オブ・ザ・グレートエレメンツ」。
**西川**：テクノソフトさん早くボルトオンをX1に出してください。
**浦川**：なんかシューティングはもういいって感じだな。
**西川**：シューティングっていうか，横スクロールで飛行機が飛んで，最後にコアのついたボスを倒すっていうやつでしょ。シューティング自体はまだまだ進歩すると思うけど。
**古村**：AMショーに行ったらさ，アイレムのブースで，ボタンを押す速さで弾の威力が強くなるってのがあったけど，あれは燃えそうだよね。
**浦川**：それならいっそのこと４ボタンにしてさ，ボタンを押すとそっちに行って，レバーを入れると弾が出るやつがいいな（笑)。発想の転換。
**古村**：やっぱりボタンを押すっていう行為はけっこう燃えるんじゃないかと。
**荻窪**：スポーツを目指すわけだ。
**西川**：でもやっぱりボルトオン出してください。
**荻窪**：（無視）とりあえずF1ゲームが欲しい。
**浦川**：F1かぁ。これからは3Dってのが流行しそうな気がするな。
**古村**：だいたいこんなにアクションばかりでさ，しかも難しいのが多いでしょ？　みんな本当にあんな難しいアクションができるのかと思うとオレ不思議な気がすんだよね。
**西川**：だけど重いシミュレーションばっか出ても困るな。ボンバーマンみたいな軽いのも欲しい。
**浦川**：ポピュラスみたいなコンピュータでしかできないゲームがいい。ボールブレイザーとかマーブルマッドネスとか。
**西川**：キャメルトライとかね。
**荻窪**：日本のゲームは現実に左右されすぎ。切るべき要素をバサッと切れなくなってる。
**西川**：それに何かおもしろいものを思いついても売れないと思われちゃうから。
**荻窪**：というか自由なゲームに売れる要素を入れたがるでしょ？
**浦川**：チープなよさってけっこう忘れてるよね。
**荻窪**：コンセプトのよくわからないのが多いじゃん。昔のカーマインなんかはロボットに乗ってる感じを出そうってのがあった。
**浦川**：スタークルーザーはコンセプトがあってけっこうかっちょよかったぞ。
**古村**：やったことないんだけど，あれは何がおもしろかったの？　はたから見てると3Dで動いてて星がきれいだなー，とかしか思わないけど。
**西川**：ゲームってさあ，移動したときに距離感がないじゃない？　あれは距離感がある。移動中ずっと船に乗ってなきゃいけないし。
**荻窪**：ゲームってのは仮想世界にどんだけ入っちゃうかが勝負だから，距離感があるってのは凄い

距離感の演出がうまい

ディスプレイの中にもうひとつの世界が

定番のボスキャラはどうなるのか

アドベンチャーゲームのゲーム性とは？

要素だよね，リアルに思わせるためには。
**古村**：世界観ってのはあるかもしれませんね。
**浦川**：世界とはいっても，それはADVとかRPGとかメディア志向のゲームの場合でしょ。演出以外の部分でさ，ウイザードリィの経験値稼ぎとかの「数字の楽しみ」みたいなのも無視しちゃいけないんじゃないかと。
**中野**：すごく原始的なRPGっておもしろいよ。
**浦川**：強くなったらコイツが倒せるっていうそういう世界でしょ，それでドンドンやっちゃう。
**荻窪**：スゴロク型のゲームね。先へ行くと何が起きるかわかってるという。
**浦川**：逆に演出を取り除いたときのそういうところがしっかりしていてほしいよね。ロングソードをなんとかソードに持ち替えてもたいして変わらないんじゃね。
**荻窪**：演出とは別の次元で，ゲームを作っているルールを見い出していくおもしろみでしょ。武器を持ち替えるとか経験値とかは，1個の世界がだんだん見えてくるおもしろさ。リアルにしていくとルールが見えなくてもおもしろいはず。
**浦川**：ダンジョン・マスターになると「ここはデルタソードよりレイピアかな」とか気分でできる。
**荻窪**：あれは中のルールを無理して見つけなくても，世界に浸りきっちゃえばおもしろいから。
**浦川**：行動の選択のときに何を判断材料にしたらいいのかわかんなくて困るのはヤだね。
**荻窪**：そういった意味だと，極端なほうがいいのかもしれない。

＊

**西川**：ゲーム性ってなんだろう？　バランスがいいっていうことですか？
**古村**：バランスかなあ？
**荻窪**：勝負にいかにして勝つかってことなんじゃないの？　勝負があるかどうかだと思うけど。
**中野**：だから，いかにして自分がラッキーであるかを知ることでしょう。
**古村**：でも，やっておもしろければゲーム性が高いっていっていいんじゃない？
**荻窪**：だからそれだったら「おもしろいものはおもしろい」っていってるのとかわんないでしょ。もしゲーム性があるんだったら，どんなものかなって話をしてるわけじゃん。
**中野**：まったく失敗のないゲームをゲーム性があるといっていいのかどうかですよ。
**浦川**：成功か失敗かギリギリのところをうまく成功のほうに転んでいくのが楽しいんでしょ。
**西川**：パズルゲームのゲーム性とかそうだね。
**浦川**：失敗するかもしれないけど，自分は成功したっていうのがゲーム性のあるゲーム。
**古村**：ああ，じゃあいかにも負けそうに見せるんだけども，なんとかこっちを勝ちに……。
**浦川**：いや，負けそうで負けちゃわないとゲーム性は出てこない。
**荻窪**：ゲーム内の勝負だよね。ゲーム性のあるソフトって，「おおし，勝ったぁ！」ってのがあるじゃん。生き延びたぞ，みたいな。
**浦川**：ボスキャラなんかそのへんをあおってくれるから流行ったっていう話があるよね。
**荻窪**：勝ち負けがハッキリしてるからね。勝つ負けるの緊迫感ってのがゲーム性です。
**中野**：勝負のないゲームはあったっけ？
**浦川**：リトルコンピュータピープルは？
**古村**：ないねぇ。
**浦川**：ゲームオーバーのないアドベンチャーは全部ゲーム性ないけどおもしろいですよ。
**古村**：ゲーム性があるからおもしろいゲームとは限らないと。
**荻窪**：そして，ゲーム性ってのはゲームの総合的なものを表してるわけじゃないっていうこと。
**古村**：なるほどね。ああ，座談会なのに結論が出てしまった。すごい。
**西川**：でもやっぱりボルトオン出してください。
**古村**：この男はよ～。

# 私が注目するソフトウェアたち

ゲームとの付き合いが長いとそれだけ思い入れの深いソフトがある
完成度など抜きにして妙に心に残ってしまう
そんなお気に入りのゲームがあなたにもあることだろう

## [八重垣那智]

| | |
|---|---|
| ❶バブルボブル | 電波新聞社 |
| ❷パロディウスだ！ | コナミ |
| ❸キャメルトライ | 電波新聞社 |
| ❹サイバリオン | シャープ |
| ❺沙羅曼蛇 | シャープ |

私は「ゲームはゲームセンターで遊ばないとママに怒られちゃう協会」の会員であるので，アーケードゲームからの移植ものをセレクションしてみた。もっと公平な目で見れば「ドラゴンスピリット」や「源平討魔伝」も入るのだが，これは単に私のエコヒイキであり，深い意味はない。

その中でも「バブルボブル」がトップになっているのだが，それはこれほど移植がハマッテいるゲームも珍しいからである。このゲームは誰が見ても「そっくり」であり，しかも楽しいのである。サイバブルンモードもアイデア的には，おもしろい試みだったと思う。この手のゲームが好きなら，文句の出ない逸品というところだろう。

あえて「沙羅曼蛇」を入れた理由であるが，これもただの趣味である。沙羅曼蛇のコンセプトは「カッコイイグラフィックバリバリ」だと思うので，あの美しいグラフィックが再現されているだけで十分な気がするのである。ただゲーム的に見ると，やはり世間の評価は正しいと思うので，リメイク版が出たら買ってみたいものだ。

しかし最近のアーケードの大ヒットが少ないおかげで，移植も低調なのが悲しい。名前を聞いて耳を疑うような，凄いヤツの移植を期待したい。

## [浦川博之]

| | |
|---|---|
| ❶ジーザスII | エニックス |
| ❷スライス | M.N.M Software |
| ❸ヴァリスII | 日本テレネット |
| ❹ドラゴンナイト | エルフ |
| ❺KLAX | ハドソン |

まあ，ゲームなんてのは世間で人気のヤツを買っていれば間違いないわけですが，真のゲーム通になりたいのならこう，人の持っていないような隠れた名作というのを手にしたいもんです。

⑤迫ってくるタイルがペッカーに似ていておいしそうなのがポイント（ペッカー＝パンダとかクマの顔のついたマガジンにラムネを装填するお菓子)。ボーッとしながらできるのがいい。

④イベントが適度に入ってるし，常に目標が見えてて熱中度はそのへんのRPG顔負け。

③ゲームとしての作りは荒っぽいんだけど，あのアニメのいかがわしい部分だけを培養したような世界がよかった。もうちょっと完成度を上げてくれれば堂々有名ゲームになれたのに。残念。

②ブロック落下型パズルとしては，テトリス，コラムスの次によくできてると思うぞ。ブロックを倒したり分離させたりするヘンな感覚が病みつきな私。古代祐三のBGMもグー。

①ああっ，まだ新作なのにこんなトコに挙げるのはなんか失礼な気がする。だけどホントに話はスリルもあるしカッコイイしよくできてる。仁科隆司氏と一緒に釘づけになっちゃったので。

以上趣味の合う方，連絡ください。

## [古村 聡]

| | |
|---|---|
| ❶琥珀色の遺言 | リバーヒルソフト |
| ❷第４のユニットシリーズ | データウエスト |
| ❸Ａ列車で行こうⅢ | アートディンク |
| ❹アフターバーナー | 電波新聞社 |
| ❺殺人倶楽部DX | リバーヒルソフト |

……(しみじみ)なんかＡ列車で行こうIII以外は古いゲームばっかり。でもやっぱり，時の流れを超えられるほどいいゲームだったんだよな，と琥珀色の遺言に関しては，特に思うのです。それほどあのゲームの幕を閉じた……そう，クリアした，などとはいいたくない，幕を閉じたといわねばならないほど感銘を受けたんです。

この物語での真犯人は，誰もがやっぱりこいつなんだな，と思う人。話としてはわりと平凡な推理小説でしかないんだけど，絶妙な演出とあいまって犯人が自白するときには，本当にドキッとする。犯人が哀れになってくる。まるでその場に居合わせたような気分にもなる。もういい，もういわなくていいよ，と思いながらも指はマウスのボタンを押してしまう。私がこのゲームに出会って以来，やたらストーリーにうるさい人になってしまったのは皆さんご承知のとおり。笑いたければ笑ってくれい。私はロマンチストなのだ。

ちなみにあれほどいっていたくせに，第４のユニットが２位とは何ごとだ，と叫んでいるそこの君。安心したまえ，現在はＸ68000に出ていないから２位に落としてあるだけで，復活したらちゃーんと１位に戻すからねぇ(笑)。

## [西川善司]

| | |
|---|---|
| ❶ネメシス'90 | SPS |
| ❷フルスロットル | シャープ |
| ❸ダッシュ野郎 | シャープ |
| ❹ミッドガルツ・ゴールド | ウルフチーム |
| ❺大江戸繁盛記 | スタジオ・パンサー |

これが私の選んだベスト５ソフトたちだ。

⑤マルチプレイヤー型の双六ゲーム。友達と大勢でやると結構楽しいが，１ゲームが長いので最後まで遊んだ試しがない。誰か最後にはどうなるのか教えて。

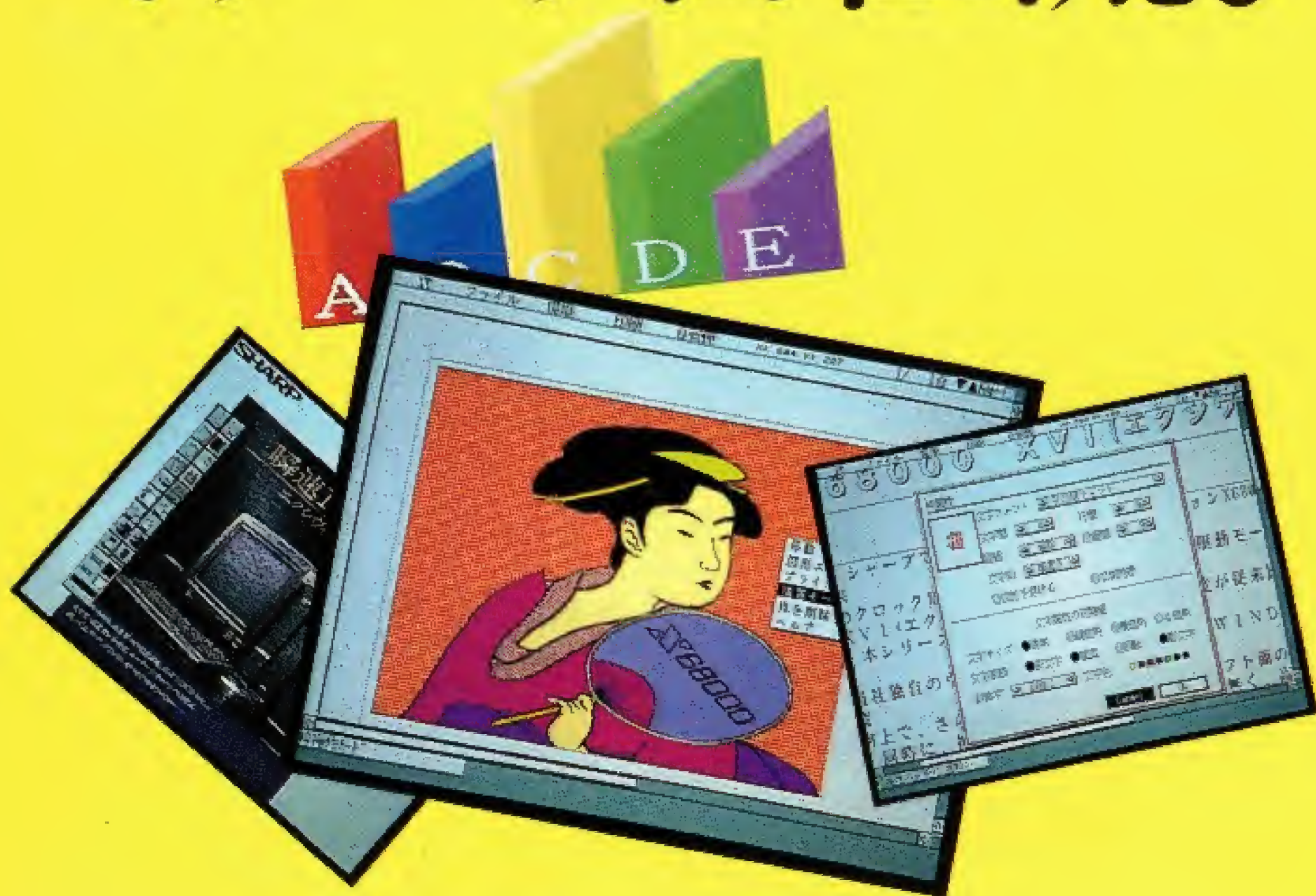
④最終面の主人公のダメージを受けたときの声が妙に色っぽかった。ただそれだけ。

③つまらない冗談が妙に可笑しいときがある。そんな形容がぴったしなのがこのゲームだ。君のことは忘れない。

②スピードを出すと逆走する不思議なドライブゲーム。X68000初のドライブゲームとして話題を呼んだ。シャープとSPSは早く忘れたがっているみたいだが。

①もうすぐ1992年というのにまだ出ないあの謎のソフト。私は期待で胸が膨らみすぎて最近は呼吸もままならない始末。でもあのSPSだから単に開発が遅れているとは思えない。何か凄いことを考えているのに違いないぞ。きっと拡大縮小回転バリバリでMIDI対応，それも20種類くらいの楽器に対応していたりとか。もしかしてMSXエミュレータを開発しているとか。ううっ考えるだけでわくわくする。

**SHARP**

# キリバリ自在流。

簡単なマウス操作、
まるで机の上で紙を貼り合わせる感覚で、
文章、図形、罫線などを
ディスプレイ上で
自由にレイアウトできます。

**PressConductor PRO-68K**

CZ-266BS ―――――― 12月発売予定

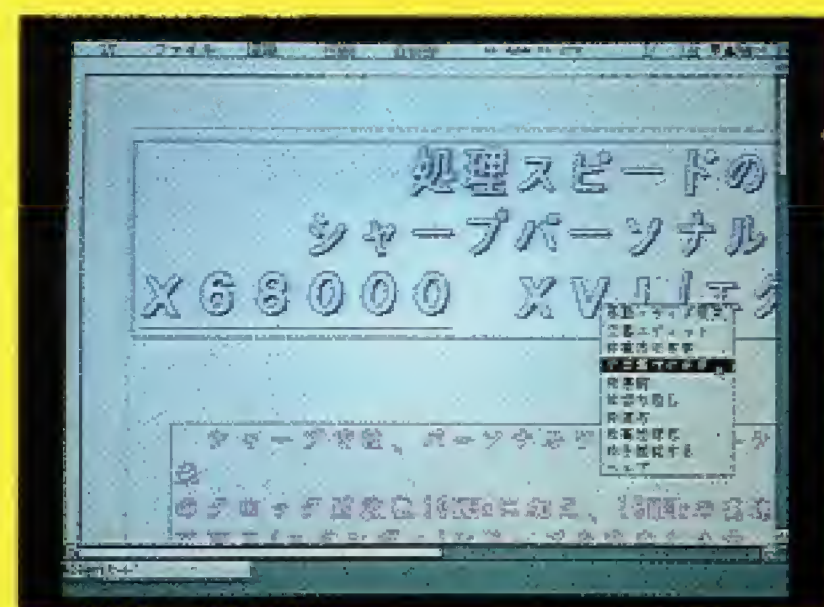
## 簡単オペレーション

操作は簡単なマウス操作。机の上で紙片を貼り合わせる感覚で文章、図形、罫線などをディスプレイ上で自由にレイアウト。思いどおりの文書やメッセージに仕上がります。

## 豊富な文字種で多彩な文書に対応

㈱ツァイトの「書体倶楽部」のアウトラインフォント(明朝体、ゴシック体、毛筆体、教科書体)に対応。また袋文字、強調、回転、影文字、斜体文字など豊富な文字装飾を利用して、さらにインパクトのある文書作成が可能です。

## 多彩なエディタを装備

フォントの種類、文字サイズ、文字装飾、文字色を1文字ごとに指定でき、緻密な文書編集が可能な「文書枠機能」。また「図形枠機能」では、スキャナ読み込みや、Z's STAFF、New PrintShop PRO-68Kのデータファイルの読み込みも可能。ライン、サークル、タイルペイントなどの図形編集機能も備えていますので、オリジナル図形も作成できます。さらに「図形字枠機能」も装備、1024×1024ドットの大きな文字から24×24ドットの小さな文字まで、任意のサイズで文字を描くことが可能です。

## 美しいカラー印刷対応

カラープリンタの使用で8色刷りのカラー印字が可能です。モノクロプリンタ使用時でもカラーデータをタイルパターンに自動的に変換、リアルな階調表現で印字されます。

## 便利なレイアウト機能

画面全体のイメージを確認できる縮小イメージ表示機能、レイアウト枠の位置を簡単に合わせることができるルーラ機能などの便利な機能があります。

〈対応プリンタ〉

| | |
|---|---|
| SHARP | CP-8PN1, CZ-8PC1, CZ-8PC2, CZ-8PC3, CZ-8PC4, CZ-8PC5, CZ-8PG1, CZ-8PG2, IO-735X, CZ-8PK3, CZ-8PK4, CZ-8PX5, CZ-8PK6, CZ-8PK7, CZ-8PK8, CZ-8PK9, CZ-8PK10 |
| EPSON | AP-850, VP-1000, FBP-3000, LP-3000, LP-7000 |
| NEC | PC-PR201, PC-PR201/60A, PC-PR201TH |
| CANON | LBP-B406S, LBP-A404 |

〈対応スキャナ〉

SHARP　CZ-BNS1, JX-220X　　EPSON　GT-3000V, GT-1000, GT-4000

*「書体倶楽部」は株式会社ツァイトの製品です。
* 本ソフトの動作にはメインメモリ2MB以上が必要です。

●お問い合わせは…シャープ㈱電子機器事業本部AVCシステム事業推進室 〒162 東京都新宿区市谷八幡町8番地 ☎(03)3260-1161(大代表)へ。 **シャープ株式会社**